ÉCOLE NORMALE CATHOLIQUE DU BRABANT WALLON
Institut d'enseignement supérieur pédagogique

Pollak Jade
Surquin Marie
Vardakis Athina

EveilôTIC : chef-d'œuvre historique

Au temps des Gallo-Romain

V. Detroux, T. Evrard, J. Hardy, C. Laurent, O. Magos
année 2014-2015

Table des matières

1. Introduction

1.1. Choix du sujet

1.2. Contexte

2. Présentation de l'outil

2.1. Explication de l'outil

2.2. Matériel de l'outil

2.3. Quelques photos

2.4. Mode d'emploi

3. Les ajustements après expérimentation

4. Les compétences

5. Conclusion

6. Bibliographie

1. Introduction

1.1. Choix du sujet

Avant même de voir les sujets qui nous étaient proposés, nous avions déjà dans l'idée de créer un jeu. Nous nous sommes donc très vite dirigées vers la création d'un chef-d'œuvre historique.

Pour nous, le jeu est un bon moyen d'aborder, d'exercer ou de structurer une matière, un acquis ou un apprentissage. En effet, les enfants du primaire ont besoin d'avoir la possibilité de sortir du cadre traditionnel qu'est le papier/crayon.

Notre première idée ne fut pas le thème des Gallo-Romains mais bien celui de l'évolution de l'habitation au fil du temps. Après réflexion et avec l'avis de madame Detroux, nous nous sommes rendu compte que cette thématique n'était pas exploitable dans le cadre du travail qui nous était demandé.

1.2. Contexte

Pour que ce jeu fonctionne comme nous l'avons imaginé, il est impératif que les enfants aient vu la matière concernée car notre outil permet de vérifier les acquis. De ce fait, celui-ci peut être utilisé par l'enseignant peu importe la classe dans laquelle il enseigne. Ce sera alors à l'instituteur d'adapter le contenu en fonction du niveau des élèves.

L'outil étant également un outil d'éveil aux médias et à l'informatique, il est donc prévu d'utiliser des tablettes tactiles.

2. Présentation de l'outil

2.1. Explication de l'outil

Il y a plusieurs façons de procéder, la première, étant pour nous la plus intéressante. Attention, quel que soit la manière de jouer, il faut prévoir 5 tablettes par équipe et 5 tablettes pour l'enseignant. Lorsqu'une question tablette est tirée, toutes les équipes répondent également à la même question et en même temps.

1° L'enseignant divise son groupe classe en deux. L'un de ces groupes est en autonomie et peut terminer un travail ou même un bricolage. L'autre demi-groupe va jouer au Jeu Cétout des Gallo-Romains. Il faut créer 5 équipes de 2 personnes. Il sera plus facile pour l'enseignant d'observer l'évolution des enfants.

2° Les enfants sont répartis en 5 équipes de 4 à 5 élèves. Ils joueront de la même manière que dans l'étape ci-dessus.

2.2. Matériel de l'outil

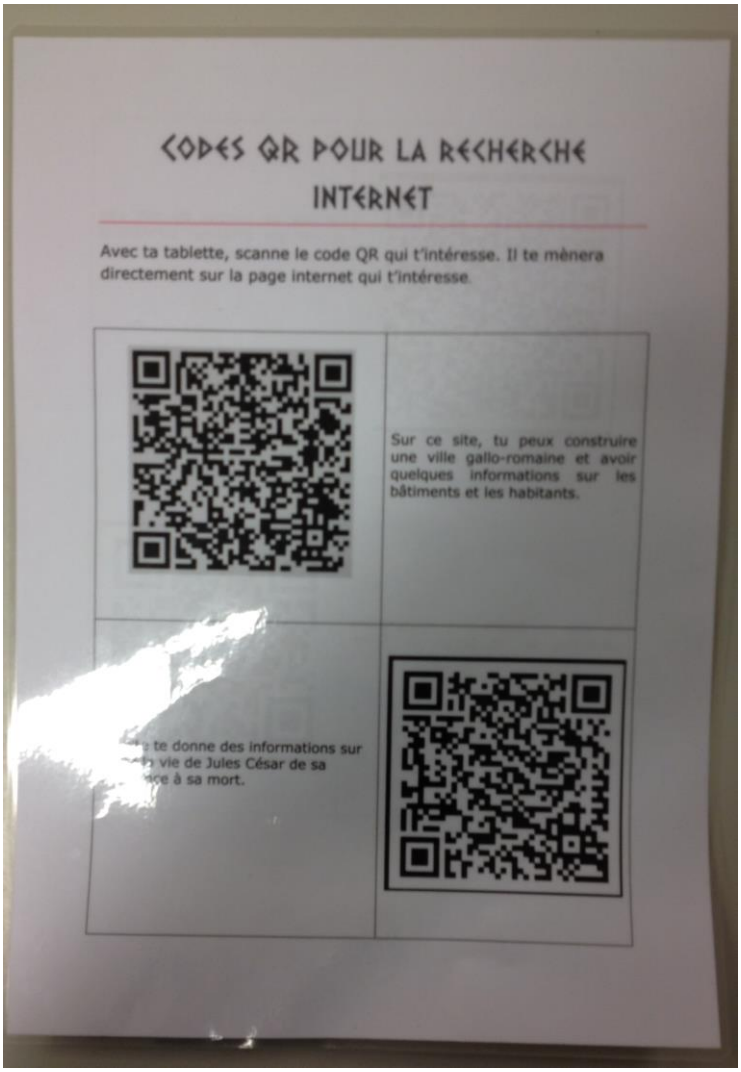
- Un plateau de jeu composé de 4 feuilles A3 à assembler
- 20 cartes BONUS :
  - 10 BONUS internet
  - 5 PAS DE CHANCE
  - 5 CHANCE
- 6 cartes défi d'équipe (matériel à compléter par l'enseignant)
- Plus ou moins 20 cartes QUESTION par thèmes
  - L'alimentation
  - L'habitation
  - L'éducation
  - Les loisirs
  - La situation géopolitique
- Un dé
- 5 pions cailloux
- Des fiches IMAGE ou JEU pour chaque thème
- Une règle du jeu
- Une fiche réponse par thème
- Des codes QR pour faire des recherches sur internet

- 20 éléments à gagner et à replacer pour créer une ville
  - 10 personnages
  - 10 bâtiments
- Le plan vierge de la ville

2.3. Quelques photos

AU TEMPS DES GALLO-
ROMAINS

Peristyle
Impluvium
Cuisine
Atrium
Jardin
Au centre du péristyle


CODES QR POUR LA RECHERCHE INTERNET
Avec ta tablette, scanne le code QR qui t'intéresse. Il te mènera directement sur la page internet qui t'intéresse.
Sur ce site, tu peux construire une ville gallo-romaine et avoir quelques informations sur les bâtiments et les habitants.
te donne des informations sur vie de Jules César de sa ce à sa mort.

Bonus internet
Chance
Chance
Petits veinards, prenez une pièce de village à une autre équipe !

DÉFI N°2

COMME CÉSAR, AIS L'AIR FIER ET PUISSANT. POUR CELA, RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES ET CONFECTIONNE TA PROPRE COURONNE DE LAURIER :

Recourbe le fil de fer comme indiqué sur l'image pour qu'il soit à ta taille.

Fixe-le avec de l'adhésif.

Fixe une première rangée de feuilles de laurier avec du papier collant tout autour du fil de fer. Celles-ci doivent être orientée vers l'avant de la couronne.

Répète l'étape précédente pour fixer la seconde rangée de feuilles de laurier.

Mets ta couronne terminée sur ta tête !

…S-TU ?

…AR A ÉTÉ ASSASSINÉ PAR 23 COUPS DE COUTEAU.

Fiche réponses : L'habitation

Questions théorique: Qu'est ce que le tablinium ?

C'est une pièce de la maison romaine qui est ouverte. Elle est généralement située dans le fond de l'atrium.é

Question théorique : Sélectionne la ou les bonnes réponses. Comment appelait-on les maisons des riches ?

- o Les domus
- o Les insulae
- o Les temples

Les insulae étaient les immeubles de l'époque et les temples des lieux de culte et de prière.

Question théorique : Vrai ou Faux : Les 1ères maison étaient des huttes ronds faites de torchis avec un toit de chaume ou de branchages.

Vrai.

Question théorique: Sélectionne la ou les bonnes réponses. Qu'est ce que les insulae ?

- o Des fermes
- o Des immeubles
- o Des quartiers

Les pauvres ou les moins fortunés résidaient dans des immeubles appelés insulae. On peut les comparer aux immeubles modernes.

Question théorique: Sélectionne la ou les bonnes réponses. Une domus est composée :

- o De chambres
- o D'un atrium
- o D'une terrasse

Question fiche n°1 : Regarde la ficge n°1 de l'enveloppe jaune.

1) Décris ce que tu vois.
2) peux-tu encore observer ce genre de « construction » à notre époque ?

Nous pouvons observer des pavages.les chaussées romaines sont encore présentes dans certains endroits à notre époque.

2.4. Mode d'emploi

But du jeu

Le but du jeu est d'arriver à être la 1ère équipe à reconstituer sa ville romaine.

Pour parvenir à construire sa ville, il faut récupérer 20 éléments du puzzle que l'on peut gagner en répondant correctement aux différentes catégories de cartes.

Nombre de joueurs

Le matériel permet de jouer avec 5 équipes maximum.

Comment jouer

Chaque équipe lance une fois le dé. Celle qui obtient le nombre le plus élevé commence. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les pions sont placés au centre du plateau.

Chaque équipe possède un pion qu'elle aura choisi au préalable. La 1ère équipe à jouer relance le dé et avance son pion sur le plateau de jeu. Le sens du plateau n'est pas défini. Ainsi, on peut avancer ou revenir sur ses pas.

Une fois le pion arrêté sur une couleur, l'équipe de gauche pioche une carte de la même couleur que la case et questionne l'équipe qui joue. Celle-ci répond à la question ou effectue l'action demandée.

Si l'action est correctement réalisée ou que l'équipe donne une bonne réponse, celle-ci peut rejouer (maximum 1 fois). De plus, elle gagne un élément de ville romaine si l'équipe s'est arrêtée sur une case étoile.

Pour gagner, il faut être la 1ère équipe à posséder les 5 éléments de la ville romaine.

Les différentes cartes du jeu

Les cases du plateau sont réparties en plusieurs couleurs, chacune d'elle correspond à un thème précis. :

- En bleu, l'alimentation
- En fuchsia, les loisirs
- En rouge, l'école et l'instruction
- En jaune l'habitation
- En brun, la situation géopolitique

Chaque thème possède plusieurs **types de questions** :

- Des questions de savoir avec ou sans choix multiples
- Des questions où il faut retrouver l'intrus/ ou l'erreur
- Des puzzles à construire

Les cartes spéciales :

En vert :

- Des bonus temps
- Des recherches internet
- La chance de voler un élément de ville à une autre équipe
- La malchance de la perte d'un élément de la ville

Pour accéder à ces cartes CHANCE, il faut tomber sur le personnage Panoramix lorsque on lance le dé. Ainsi l'équipe pourra choisir ou non de se déplacer sur une autre case verte.

En orange :

- Des défis d'équipe.

Attention, il y a 2 manières de jouer :
1° Comme expliqué ci-dessus sans les cartes défi d'équipe
2° Comme expliqué ci-dessus avec les cartes défi d'équipe. Dans ce cas, l'enseignant doit prévoir du matériel supplémentaire (voir les 6 feuilles correspondant aux 6 défis).

3. Les ajustements après expérimentation

Avant	Après	Pourquoi ?

Bonus temps et sablier	Plus de temps	Cela peut stresser les élèves d'avoir un temps pour répondre. L'objectif n'est assurément pas de faire un test de rapidité mais bien la capacité à donner une réponse pertinente.
Questions théoriques sous forme de cartes	Questions théories sur tablettes	Répond mieux aux consignes demandées car le but du travail était d'intégrer la tablette numérique et les questions sont un bon moyen de l'intégrer.
5 cartes bonus internet	10 cartes bonus internet	Pour permettre aux enfants d'aller plus souvent sur leurs tablettes faire des recherches sur internet.
Questions de vocabulaire	Suppression des questions portant uniquement sur le vocabulaire	Le vocabulaire n'a pas de lien avec l'histoire et le quotidien des enfants.
Défis réussis sans récompense	Défis réussis avec récompense	Cela motive les enfants à réaliser le défi plus consciencieusement.
Les équipes répondent chacune à leur tour	Tout le monde répond en même temps	Il n'y a plus de moment de latence et la gestion du groupe devient plus aisée. Tout le monde est actif et personne ne s'ennuie.
Question réussie, on passe au suivant	Rejouer si une question est réussie	C'est une deuxième sorte de récompense qui peut fonctionner sur n'importe quelle case. Cela permet à l'enfant de vouloir à tout pris bien répondre pour avoir la possibilité de rejouer et donc d'aller sur une case étoile.

4. Les compétences

4.1. Les compétences en histoire

- CLT.2.1. Caractériser des évènements marquants, des personnages en relation avec les périodes conventionnelles.

- CLT.3.1. Caractériser le mode de vie des gens à une époque déterminée.

4.2. Les compétences en TICE/Média

Les compétences en Média :

- ECM.3.1. Expérimenter par les sens et par le corps les techniques du visuel et du sonore.

Les compétences en TICE :

- Utiliser de façon raisonnée des objets techniques et en identifier les principales fonctions.

4.3. Les compétences transversales

Les compétences transversales relationnelles :

- Oser s'affirmer (argumenter, affirmer son plaisir, sa position, ses convictions...). (Identité)
- Agir avec fairplay dans le respect de soi et de ses partenaires. (Relation)
- Oser s'affirmer (argumenter, affirmer son plaisir, sa position, ses convictions...).sociale (Engagement)

Les compétences transversales instrumentales :

- Manifester son désir de savoir et de comprendre.

5. Conclusions

La réalisation de ce travail nous a permis de découvrir des outils que nous n'avions jamais utilisés. Socrative® en est le meilleur exemple. En effet, pour créer des questions sur internet, nous n'avions jamais pensé qu'il était faisable de les réaliser autrement que sur des cartes version papier.

Toutefois, l'application comporte ses limites. Il est impossible de voyager parmi plusieurs questionnaires avec une seule tablette et comme nous avions 5 thèmes différents, il nous était indispensable de posséder 5 tablettes au minimum par groupe.

Nous avons aimé créer ce jeu mais nous sommes un peu déçues de certaines réactions d'enfants. Il est vrai que de nos jours, les enfants sont vite impatients et ils ne veulent plus attendre leur tour. Or les jeux de société qui sont vendus dans le commerce sont créés de la même manière et cela ne pose pas de problème.

Nous aurions trouvé cela intéressant de pouvoir choisir nous même une école partenaire pour tester notre jeu. Si cela avait été possible, nous aurions testé notre outil dans une école à discrimination positive. En effet, ces écoles n'ont pas ou peu l'occasion d'utiliser les nouvelles technologies qui sont à notre disposition. Notre travail d'éveil aux médias et aux technologies aurait dès lors eu plus d'impacte que dans une école composée d'enfants qui ont l'habitude d'utiliser le numérique dans leur vie quotidienne.

La création de ce jeu fut un travail très éprouvant. Effectivement, nous avons découvert toutes les étapes qu'il fallait mener à bien pour réaliser un jeu du début à la fin. Nous n'avions jamais imaginé que cette création nous demanderait autant d'énergie et d'investissement personnel.

Pour créer les questions, nous avons fait des recherches dans les différents domaines qui nous étaient attribués. Cela nous a permis de nous perfectionner et d'enrichir un peu plus notre bagage historique, ce qui est un plus pour notre futur.

6. Bibliographie

5.1. Ouvrages

- *La vie quotidienne dans l'Antiquité*. s.a. 2009. Gallimard Jeunesse. Paris.
- Dieulafait, Francis. 2003. *Rome et l'Empire romain*. Coll. Les Encyclopes. Milan Jeunesse. Toulouse.

- Wilkinson, Philip. 2010. Rome capitale d'un empire. Les éditions de l'homme. Québec.

5.2. Sites internet

- http://www.reseau-asie.com/article/articles-en-ligne/articles-divers/maison-khmere-entre-traditions-rituelles-et-transition-urbaine/. Consulté le 8 novembre 2014
- http://mclasse.wordpress.com/2013/03/23/lantiquite-les-gaulois-les-romains-les-gallo-romains/. Consulté le 8 novembre 2014
- http://axelrenaux.blogspot.be/2008_04_28_archive.html. Consulté le 25 octobre 2014
- http://www.ikonet.com/fr/ledictionnairevisuel/arts-et-architecture/architecture/maison-romaine.php. Consulté le 25 octobre
- http://lelatinsanspeine.fr.nf/la-domus. Consulté le 25 octobre 2014
- http://dewez.host22.com/latin5/habitat.html. Consulté le 2 novembre 2014
- http://www.musees-bourgogne.org/fic_bdd/dossiers_fichier_pdf/1167309052.PDF. Consulté le 19 octobre 2014